
PlayStation
もっとはやくとべないの？
そんなにつよく耳ひっぱるととべないのっ!!
Knight & Baby™
ナイト＆ベイビー
TAMSOFT
CORPORATION

Knight & Baby™
ナイト＆ベイビー

ごあいさつ

このたびはタムソフトの「ナイト＆ベイビー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行致しませんので大切に保管してください。



おことわり

タムソフトでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ 対応

SLPS 01531

contents
もくじ



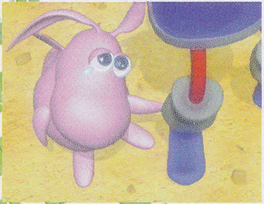
1 ストーリー

KNIGHT & BABY STORY





黒い翼の悪魔が世界を闇に包むとき
白い翼の天使は
汚れなき愛と迷いなき勇気で
悲しみと絶望の世界から
わたしたちを救うことでしょう……
「ピカードに伝わる言い伝え」



この物語は
きみたちのおじいさんの
おじいさんのそのまたおじいさんが
生まれるよりもずっとずっと昔の
お月さまがまだ
2つあったころのお話



山奥のいなかの村に住む少年、ナイトと
かわいい妖精の女の子、ニーニーナ
そして怪物のあかんぼう、ベイビー
このなんとも頼りない3人が
いつのまにか世界を救うことになってしまうという
ふしぎなふしぎな冒険が今はじまろうとしています

Knight&Baby World

ナイトアンドベイビーの世界

ナイト アンド ベイビーの世界には、さまざまな街や村が存在します。
またそれらの街や村との間には、広大な草原や険しい山、そして海が広がり、
そこには多くの凶悪なゴーストたちが潜んでいるのです。





2 コントローラの使い方

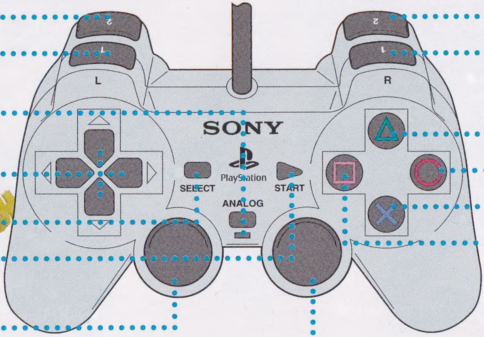
CONTROLLER OPERATION



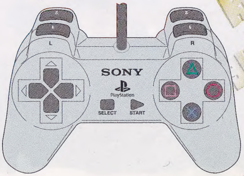
まずはコントローラの基本的な使い方を説明します。なお左スティックを使用するには、事前に設定の変更(P9参照)をする必要があります。

各部の名称

アナログコントローラ



コントローラ



※振動機能のON/OFFは「せってい」のバイブレーションで設定できます。

※アナログコントローラ使用時に、アナログモードに設定するとLEDが点灯します。
デジタルモードではLEDは点灯しません。

●各ボタンの役割は従来のコントローラも同様です。

基本操作

フィールドマップ

方向キー・左スティック	キャラクターの移動 コマンドの選択
右スティック	使用しません
◎ボタン	コマンドの決定 会話をする 目の前を調べる 扉や宝箱を開ける
⊗ボタン	コマンドの中止 （ひとつ前の入力に戻る） 方向キーと同時に押すと走る
△ボタン	メインメニュー画面を開く
□ボタン	ニーニーナが次にすべきことのヒントを教えてくれます
STARTボタン	使用しません
SELECTボタン	マップを表示する （フィールド上であればいつでも可）
R1ボタン	視点を右回りに移動する
R2ボタン	視点を左回りに移動する
L1ボタン	視点を左回りに移動する
L2ボタン	視点を右回りに移動する

戦闘画面

方向キー・左スティック	コマンドの選択 カーソルの移動
◎ボタン	コマンドの決定
⊗ボタン	コマンドの中止 （ひとつ前の入力に戻る）

その他のボタンは使用しません



3 ゲームの始め方と記録方法

HOW TO PLAY / HOW TO SAVE



ここではゲームの始め方とゲームデータの記録方法について説明します。

ゲームの始め方

プレイステーション本体に「ナイト＆ベイビー」のディスクをセットして電源を入れると、しばらくしてオープニングムービーが始まります。オープニングムービーが終わると（ムービー中にSTARTボタンを押すと強制終了ができます）タイトル画面が表示されます。方向キーの上下で項目を切り替え、「さいしょからはじめる」「つづきからはじめる」「せっていをかえる」のいずれかを選んで◎ボタンを押して決定してください。



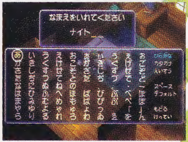
さいしょからはじめる

はじめてゲームをする場合は、「さいしょからはじめる」を選んでください。「さいしょからはじめる」を選択すると、物語のオープニングが始まります。なお、オープニングはSTARTボタンを押すと、強制終了することができます。



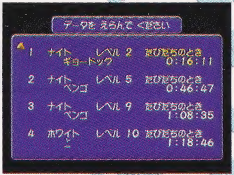
名前入力のしかた

オープニングが終了すると、主人公の名前入力画面が表示されます。方向キーで文字を選択して◎ボタンで決定してください。⊗ボタンを押すと１文字ずつ削除することができます。名前の入力がすんだら、最後に「けってい」を選択してください。



つづきからはじめる

「つづきからはじめる」を選択すると、データの読込み画面が表示されます。ここではメモリーカードに記録してあるデータの読込みを行いますので、続きをプレイするファイルにカーソルを合わせ、◎ボタンで決定してください。



宿屋



セーブ画面

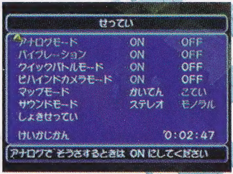


記録のしかた

冒険中、宿屋に泊まるとデータの記録をとることができます。宿屋など、泊まる時はなるべくこまめに記録をとるようにしよう。

せっていをかえる

「せってい」を選択すると、設定変更画面が表示されます。ここではゲーム中の設定を変更することができます。方向キーの上下で変更する項目を選択し、◎ボタンで変更してください。



アナログモード

左スティックを使用するかしないかを選択できます。

バイブレーション

デュアルショックに対応させるかさせないかを選択できます。対応させると、ゲームの状況に応じてアナログコントローラに振動が伝わります。

クイックバトルモード

「ON」にすると、通常の戦闘を早送りで行うことができます。（シナリオイベントで起きる戦闘は除く）

ビハインドカメラモード

「ON」にすると、キャラクターの動きに合わせて自動的に視点が移動します。

マップモード

キャラクターの動きに合わせてマップを回転させるか固定するかを選択します。

サウンドモード

ステレオ・モノラルの切り替えを行うことができます。

しょきせってい

すべての設定を最初の状態に戻します。

けいかじかん

冒険を初めてから現在までの経過時間です。



4 フィールド画面の見方

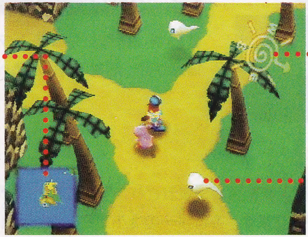
VIEWPOINT OF FIELD SEANCE



画面の見方

フィールド上における画面の見方を説明します。

世界マップ
主人公がいる現在の位置を世界マップ上で確認することができます。(SELECTボタンで表示します。)

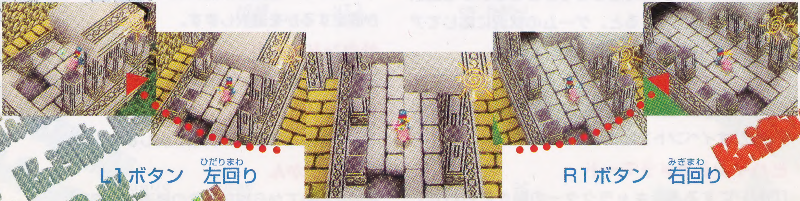


方位レーダー
主人公が現在どの方角に向いているのかを確認することができます。

キャラクター
主人公以外のキャラクターは、自動的に後を追ってきます。

視点の移動

フィールド上でL1ボタン・R1ボタンを押すと、主人公を中心に360度視点を移動することができます。障害物があって周辺の状況がわからないときに利用するといいでしょう。

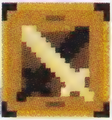


L1ボタン　左回り

R1ボタン　右回り

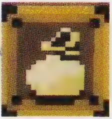
お店の種類

街や村には、いろいろなお店が存在します。お店の種類によって入口についている看板のマークが違うので、覚えておくと便利でしょう。




武器屋／防具屋

剣をはじめとする多種多様な武器や防具を買ったり売ったりすることができます。



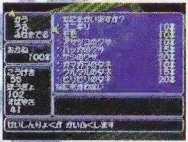
道具屋

体力や状態異常を回復するアイテムを買ったり売ったりすることができます。



宿屋

宿泊することで体力(HP)や精神力(PP)を回復させせることができます。また、ゲームのデータを記録することもできます。

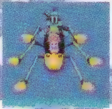


アイテムの買い方と売り方

お店に入って店員に話しかけると、「かう」「うる」「みせをでる」の3つのコマンドが表示されますので、希望する項目を選択してください。「かう」を選ぶと商品が表示されますので、買うものを選んで決定してください。「うる」を選ぶと主人公の持っているアイテムが表示されますので、売りたいものを選んで決定してください。

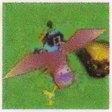
のりものの種類

冒険を進めていくうちにさまざまなのりものが登場します。これらを利用することで、より遠くへと進むことができるようになります。



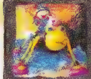
チェスターくん（アメンボ）

まるで大きな船のような巨大アメンボ。これに乗れば海の上を進むことができます。



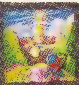
ベイビー

ベイビーが成長すると空を飛べるようになります。これで、どんなところへも行くことができるでしょう。



5 メニュー画面について

ALL ABOUT MENU SEANCE



ここでは冒険中、頻繁に利用することになるメインメニュー画面の説明をします。メインメニュー画面では、主人公とベイビーのステイタスと現在の状態を調べることができます。さらにコマンドを選択することによって道具を使ったり、装備をすることもできます。

HPとPP

HP(ヒットポイント)

HPはキャラクターの体力を示します。この数値が0になると、冒険を続行できなくなってしまいます。HPは宿屋に泊まるかアイテムを使えば回復します。

PP(サイキックポイント)

PPはキャラクターの精神力を示します。この数値が0になると、戦闘時にリビングトイズ(P18参照)が使用できなくなります。PPは宿屋に泊まるかアイテムを使えば回復します。



どうぐ

このコマンドを選択すると主人公たちが持っているアイテムを使用したり、装備をしたりすることができます。



アイテム選択画面

ナイト	ナイトの所持するアイテムを表示します。
ベイビー	ベイビーの所持するアイテムを表示します。
たいせつなもの	物語上必要なもので、通常は使用できないアイテムを表示します。

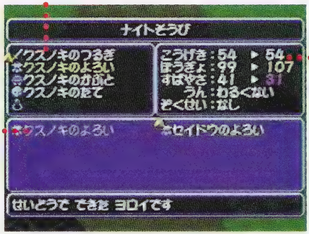
選択後コマンド画面

つかう	選択したアイテムを使用します。
あずける	ナイトの所持するアイテムをベイビーに渡します。
そうび	選択したアイテムを装備します。
すてる	選択したアイテムを捨ててしまいます。
とりだす	ベイビーの所有するアイテムをナイトに渡します。

そうび

武器や防具などを装備したいときは、このコマンドを選んでください。ただし主人公以外のキャラクターは何も装備することができません。

装備する場所
現在主人公が装備している武器、鎧、兜、盾、ゆびわが表示されます。装備を変更したい場所を選択してください。



装備できるアイテム
現在所持しているアイテムのなかから、装備可能なものが表示されます。装備したいアイテムを選択してください。アイテム名が暗く表示されているものは、現在装備しているアイテムです。

装備後のステイタス
装備したいアイテムにカーソルを合わせると、ここに装備後のステイタスが表示されます。数字が黄色のものは数値が上がるもの。逆に赤色のものは数値が下がるものです。

アイテムのぞくせい

武器、防具、ゆびわの中には、属性を持ったものが存在します。属性は、「火」「水」「土」「風」「光」「闇」の6種類で、それぞれが右のように対となっており、戦闘の攻撃や防御に影響を与えます。逆に、対になっていないものは影響しません。



攻撃
武器と相手の属性が同じ場合：通常の80％しかダメージを与えられない。
武器と相手の属性が対の場合：通常の120％のダメージを与える。

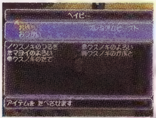
防御
防具と相手の属性が同じ場合：通常の80％のダメージしか受けない。
防具と相手の属性が対の場合：通常の120％のダメージを受けてしまう。

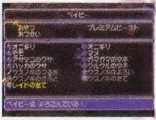
ベイビー

このコマンドを選択するとベイビーとコミュニケーションをとることができます。表示される4つの項目のなかから希望するものを選択してください。

おやつ

ベイビーにアイテムを食べさせることができます。ベイビーはアイテムを食べることによってステイタスが変化するので、なるべくこまめにあげるようにしましょう。ただしアイテムによってはステイタスが下がってしまうこともあるので注意してください。

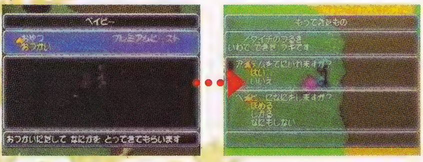




注意 食べさせてしまったアイテムは2度と戻ってきません。
よく確認してから食べさせるようにしましょう。

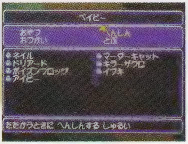
おつかい

ベイビーを仲間にすると、フィールド上(洞窟内や室内以外)の場所でおつかいに出すとことができ、成功すれば何かアイテムを持ってくることがあります。ベイビーが戻ってきたら、「ほめる」「しかる」「なにもしない」のなかからコマンドを選択してコミュニケーションをとってください。また、ベイビーが1日におつかいができる回数はレベルによって変わります。



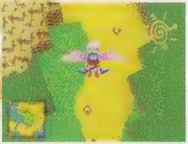


へんしん



ベイビーは戦闘勝利時に一部の敵への変身を覚えることができ、その後使用できるようになります。ここではどの敵の攻撃を覚えたかを確認することができます。
※イベントで覚える変身もあります。

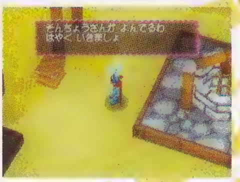
とぶ



物語が進んでいくとベイビーは飛ぶことができるようになります。このコマンドを選択すると、主人公はベイビーの背中に乗って大空を移動できるようになるのです。

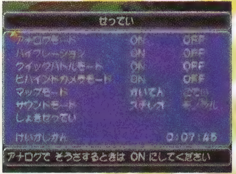
ニーニーナ

次に主人公が何をするべきかのヒントをニーニーナが教えてくれます。何をすればいいかわからないときは、利用すると便利でしょう。



せってい

ゲームの設定を変更することができます。詳細はP9を参照してください。



6 戦闘のしかた

HOW TO FIGHT

冒険を進めるうえでゴーストとの戦闘は避けられません。ここでは戦闘のしかたについて説明しますので、しっかり読んでおいてください。

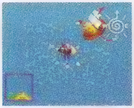
戦闘を行う

「ナイト&ベイビー」ではフィールド上を動き回っているゴーストと接触すると戦闘に突入します。逆をいえば、接触しない限りは戦わずに進むことができるのです。



ゴーストの種類に注意!

フィールド上のゴーストは、強さによって色が変化します。また海上では、ゴーストの形ではなく船の形をしているので注意してください。



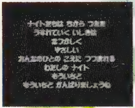
戦闘に勝つと!?

戦闘に勝利すると経験値とお金が手に入ります。また、たまにアイテムを見つけたり、ゴーストの種類によってはベイビーはそのゴーストへの変身を覚えます。



戦闘に負けると!?

主人公のHPが0になると、戦闘で負けたことになり、最後にデータを記録した地点からやり直しとなってしまいます。



戦闘時のコマンド

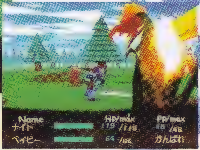
戦闘は敵、味方を問わず素早いキャラクターから順に行動していきます。主人公の順番になるとコマンドが表示されますので実行するコマンドを選択して戦ってください。



たたかう

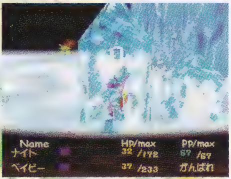
主人公が通常攻撃を行います。主人公のレベルや装備した武器の威力によって与えるダメージは変化します。





ステータス異常

戦闘中に敵の特殊攻撃を受けるとステータス異常を起こすことがあります。種類によって効果は違ってきますが一定時間動けなくなってしまうので回復用のアイテムなどは多めに用意しておきましょう。逆にアイテムやリビングトイズで敵にステータス異常を起こせば戦闘を有利に進めることができます。



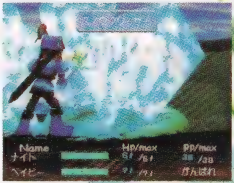
代表的なステータス異常と効果

毒	HPが徐々に減っていく
恐怖	恐怖で「たたかう」が選べなくなる（攻撃できなくなる）
眠り	眠ってしまい一定時間動けなくなる
混乱	敵味方関係なく攻撃してしまう
氷づけ	動けないままHPが減っていく
麻痺	体が痺れて一定時間動けなくなる

リビングトイズ(LT)

※リビングトイズを持っていない場合、コマンドは表示されません。

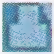
「ナイト＆ベイビー」には、敵を攻撃したりHPを回復させたりと、多種多様な技が使用できるリビングトイズというおもちゃが存在します。このコマンドを選択すると、持っているリビングトイズが表示されますので使用したいものを選んでください。ただし使用するたびに、PPが一定量減少してしまいます。PPが0のときは使用することはできませんので注意してください。



リビングトイズのタイプ

リビングトイズは大きくわけて3タイプ存在し、それぞれ戦闘時の活躍のしかたが違うので気をつけてください。タイプはリビングトイズの名前の横に表示されるアイコンで区別します。

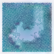




固定タイプ

一度使用すると、戦闘が終わるまで共に戦ってくれます。

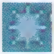




リターンタイプ

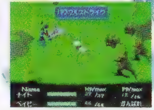
一度効果を発揮すると、すぐに消えてしまいます。再度使用することも可能です。





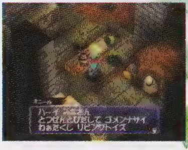
使いきりタイプ

一度使用すると、その戦闘では２度と使用することができません。



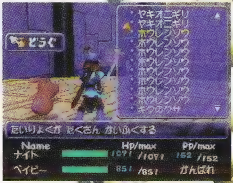
リビングトイズを集めよう！

この世界にはたくさんのリビングトイズが存在するといわれています。その多くはイベントなどで入手することができますが、なかにはどこかに隠されているものもあるのです。フィールド内を徹底的に歩き、調べてすべてのリビングトイズを入手しましょう。



どうぐ

持っているアイテムを使用することができます。このコマンドを選択するとアイテムが表示されますので、使用したいものを選んでください。



ぼうぎょ

このコマンドを選択すると攻撃を行わないで防御をします。防御をしていれば通常よりもダメージは軽くなります。



ベイビー

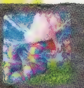
このコマンドを選択するとベイビーに命令を出すことができます。ただし基本的にベイビーは自分の意志で戦っているので絶対に命令に従うというわけではありません。普段、ベイビーとコミュニケーションがとれていないと、なかなか苦労するかもしれません。



にげる

コマンドを選択すると戦闘を放棄して逃げ出します。逃げた場合は、経験値やお金は入りません。また、ベイビーも変身を覚えません。





7 アイテムの紹介

ITEM INTRODUCTION



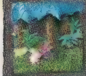
この世界には実に多くのアイテムが存在します。ここでは、その一部分だけを紹介しますが、残りは自分自身で探してみましょう。

オニギリ	体力が回復します
モモ	精神力が回復します
アサツユのクサ	病気が治ります
ハッカのクサ	食べると正気に戻ります
ケシのクサ	しびれを治します
ガマガマのタネ	食べると病気になります
クルクルのタネ	食べると頭が混乱します
ピリピリのタネ	食べるとしびれます
クスノキのつるぎ	クスノキでできた武器です
カシノキのつるぎ	カシノキでできた武器です
ドウのつるぎ	銅でできた武器です
ブロンズソード	青銅でできた武器です
カシノキのよろい	カシノキでできた鎧です
ドウのよろい	銅でできた鎧です
ハガネのかぶと	鋼でできた盾です
カシノキのたて	カシノキでできた盾です

おもいでの羽を利用しよう！

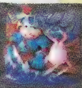
「おもいでのはね」を使用すると、そのときの状態を一時的に記録することができ、ナイトのHPが0になってしまっても、その記録から遊び直すことができます。通常のセーブとは違い、プレイステーションの電源を切ってしまったり、リセットを押してしまうと記録は消えてしまいますので注意してください。





8 リビングトイズの紹介

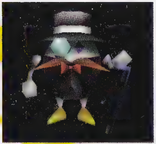
LIVING TOYS INTRODUCTION



リビングトイズの種類は大きくわけて「攻撃型」「回復型」「補助型」「その他」の４種類です。ここでは、それぞれの代表的なものを紹介しておきます。他にもまだまだ隠されているので見つけてください。

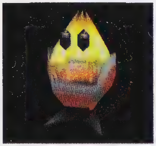
攻撃型

戦闘中に使用すると主に敵を攻撃してくれる。



Mr.オニール

お気に入りのスティックで敵を攻撃する。



ヘルファイヤー

ファイヤーアタックで敵に大ダメージを与える。

防御型

戦闘中に使用すると主に味方を回復してくれる。



キュピット

光の弓矢で仲間のHPを少しだけ回復する。



ブルッディ

主人公のHP20をPP10に変える。

補助系

戦闘中に使用すると攻撃力を上げてくれたり、敵を眠らせたりと、攻撃補助を行ってくれる。



アイスロック

敵一体を凍りづけにする。

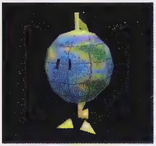


マチルダ

味方ひとりの攻撃力を上げる。

その他

他の３つには属さないもの。効果も実に多種多様で、戦闘以外に役立つものもある。



マップス

入手するとフィールド世界マップで各種村や町ポイントが表示されるようになる。



バーグラー

敵からアイテムをいただいてくる。

9 キャラクター紹介

CHARACTER INTRODUCTION

物語中には数え切れない人数のキャラクターが登場します。ここでは、そのなかでも特に重要なキャラクターたちを紹介していきます。



ナイト Knight

運命の糸に引かれ、旅する少年。



ニーニーナ Nienieniea

記憶を失ってさまようところを、ナイトに助けられ、以後オラガ村で暮らしている。ナイトの良き相談役。



ベイビー Baby

謎のモンスター。ある嵐のよる、コウノトリによってどこかへ運ばれる途中で、ナイトの住むオラガ村ちかくに落ちてしまう。

イブキ Ibuki

ダークビートの妹。その姿は、アザラシとも龍ともつかぬ面妖な趣。1000万度の炎を吐く。



カーマイン Carmain

「カカマンギ族」の末裔。邪神ジザンを復活させようとしている。そのため、ジザンの封印を解除するための宝玉を求め世界各地で暗やくしている。





ダークビート DarkBeat

カーマインと同族の「カカマンギ」の血を引く少年。幼少の頃、カーマインの元に従事。徐々に破壊主義へ傾倒するカーマインに反して決別。その際に、「暗黒言葉」（ダーク・ボイス）によって妹（イブキ）をケダモノに変えられてしまう。

マセラ Masera

トリスキン国王の娘。カシナートを慕うプリーストとして旅をしている。





カシナート Chasmnelt

邪悪な竜の復活を企むカーマインを阻止すべく、たちあがる騎士団の総帥。ふたたび復活のおそれがある「邪悪な竜」の封印に必要な宝玉を集め、一切の邪悪を排除すべく神の塔を目指す。

ギル Guill

20年前、暴走獣軍のトリスキン襲撃時に絶対魔術を駆使しこれを駆逐。その力量を認められ、トリスキン機動団に就く。カシナート将軍の指南役。



10 冒険のヒント



HINT OF ADVENTURE



フィールド上を調べまくろう！

ただ黙々と歩いているだけでは、貴重なアイテムやリビングトイズは手に入りません。家の中のタンスや本棚、ツボにいたるまで、すみずみまで念入りに調べて回りましょう。視点を移動させてみると、意外な発見ができかもしれませんよ。

ときには敵から逃げるのも手！



フィールドに出現するゴーストは、必ずしも戦わなければいけないわけではありません。強敵との戦いが控えているときなどは、無理に戦闘をせずに逃げてしまうのも作戦のうちです。障害物を上手に利用するといいでしょう。

ベイビーと仲良くなろう！



ベイビーと上手にコミュニケーションがとれれば、おつかいで貴重なアイテムが入手できたり、戦闘が有利に展開できたりと、いいことばかり。ベイビーをペットではなく、仲間として扱うことを忘れないでください。連続で3回おつかいを拒否するようであれば、その日は宿屋に宿泊して休ませてあげましょう。何度も拒否され続けると親交度が下がってしまいます。

仲良くなるポイント

- ●無意味なおつかいばかりさせない
- ●ベイビーと協力して戦うようにする
- ●良いアイテムを食べさせてあげる

Knight & Baby Staff

Executive Producer	Toshiaki Ota
Producer Game Design	Shintarou Nakaoka
Director	Hideki Matsumoto
Main Program	Hideki Matsumoto
Co Program	Tsutomu "COSMO" Yahata
Interface Program	Shin Sato
Mc Engineer	Toru Kawashima
Monster Program	Hironori Tatematsu
	Kazuhito Shimamura
	Daisaku Saitou
Lt Program	Kazuhito Shimamura
Sinario Design	Shintarou Nakaoka
	Mitsutoshi Nomura
	Hisashi Sato
	Shusaku Yoshikawa
Event Design	Yukari Tanaka
	Kouichi Iida
	Takashi Imagire
	Tomoyuki Nakamura
Character Design	Shintarou Nakaoka
	Hisashi Sato
Monster Design	Kou Ogura
	Yumiko Ashihara
	Kaori Kaji
	Kazuhiko Enzaki
Event Character Design	Kou Ogura
	Kenji Kubota
	Kazuhiro Enzaki
Lt Design	Hisashi Sato
Field Design	Syusaku Yoshikawa
	Aki Kobayashi
Field Assistant	Teruaki Bessyo
	Masahiro Akai
	Norio Takahashi
Battle Field Design	Masaru Nakagawa
	Minako Saitou
Sfx Design	Shunsuke Tezuka
Construction Design	Hiroaki Kobayashi
	Makie Takahashi
	Yukari Natori
	Shigehiro Morita
Dungeon Design	Kazuya Utsunomiya
	Kou Ogura
	Yumiko Ashihara
	Kaori Kaji
Movie Design	Hisashi Sato
	Mitsutoshi Nomura
	Aki Kobayashi
	Tomomi Noguchi
	IMAGICA
Sound Design	Akihi Motoyama
	Fumio Tanabe
	Luna Umegaki
	Mutsumi Ishimura
	Yasuhiro Nakano
Sales Promotion/Public Relations	Kousuke Tamura
Advertising Planning	Kousuke Tamura
Associate Management	Kousuke Tamura
Sales Support/Publicity Support	I&S Corporation
	Digital Publicity inc.
	KR7 Corporation
Title Logo Design	Taro Miura(Happy Mountain)
Manual Package Design	Ryuzoh Nagase(Sony Music Communications Inc.)
	Kentaro Kuroyanagi(Sony Music Communications Inc.)
	Hiroshi Ohchiyama(Blue Studio)
	Naoki Kakiuchi(GF Domain Inc.)
Package Objet d'art Product	Manriki Tsuchihashi
	Maki Tsuchihashi
Photograph	Hiroshi Nin(Ninpakudo)
Special Thanx	Hiroaki Furukawa
	Toshihiro Ichino
	Toshimi&yuki Matsumoto
	Kawori Akasaka
	Shinya Kusunoki
	Naotaka Suzuki
	Yoshitaka Ohkawa
	Hiromi Matsuda
	Mitsuru Oga
	Etsuhiro Wada
	Shigeki Takeuchi(GAGA Communications inc.)
	Shin Tokaji
	Riuji Sugiyama(KR7 Corporation)
	Nobuo Ogo(I&S Corporation)
	Kazutaka Kimori(Hexagon Corporation)
	Tomoe Shinohara(Sony Music Stars)
	Kazuhisa Nishimura(IMAGICA)
	Hiroyuki Shirasawa(Mother Base co.,ltd)
	Nichimen Graphics Inc.
	And You····

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



TAMSOFT CORPORATION

株式会社タムソフト

〒111-0032 東京都台東区浅草 1-10-2 YS-1ビル

SLPS 01531